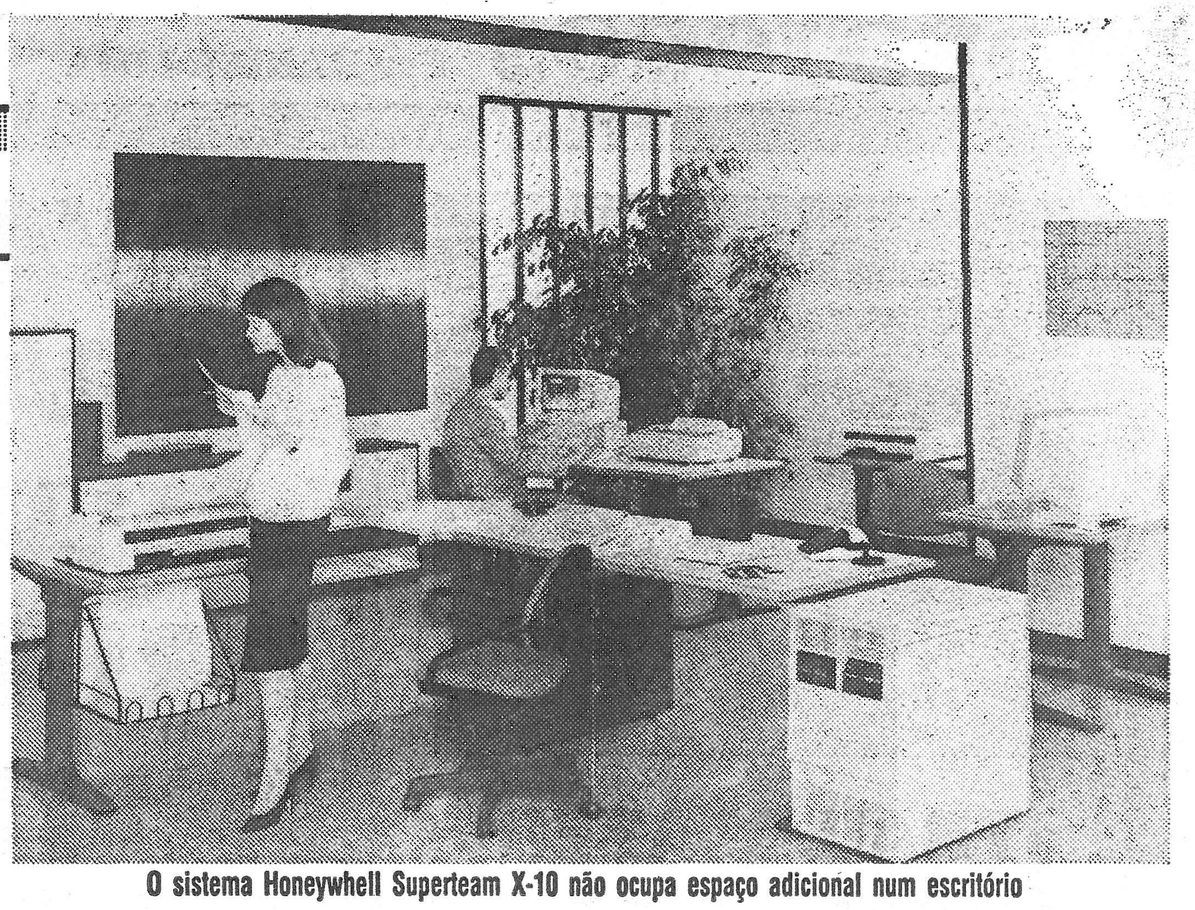
Utilitários

Superteam
OS NOVOS EQUIPAMENTOS DA HONEYWELL


O sistema Honeywell Superteam X-10 não ocupa espaço adicional num escritório

TEMOS normalmente incluído nesta rubrica a descrição de programas utilitários, mas na verdade as aplicações utilitárias não dependem somente dos programas: são também função dos equipamentos. E a verdade é que entre nós, por uma razão ou outra, nem sempre os equipamentos são usados nos fins adequados. Há quem pretenda solucionar com um simples Spectrum, ou qualquer outro computador pessoal, problemas que exigiriam um computador profissional, e há empresas que investiram em sistemas despendiosos quando teriam obtido plena satisfação com uma pequena rede. Acrescente-se a isso o facto de haver escolas, instituições e empresas com interesse em aplicações de gestão que se equipam com material concebido primariamente para aplicações gráficas, enquanto em outras acontece o inverso — como é o caso concreto de uma Faculdade de Engenharia, que dispõe de um excelente e despendioso sistema... sem capacidade de gráficos.

Em parte, o mal está no facto de haver muito boa gente que pretende resolver os problemas da informatização sem escutar qualquer conselho, tal como há quem os escute de mais, sem atender à qualidade ou isenção do conselheiro. Mas o mal, também, está no facto de o material proposto ter em muitos casos a configuração que a empresa importadora julgara em devido tempo a mais adequada, mas não a mais conveniente às necessidades da empresa que acaba por o adquirir.

A solução óbvia está na escolha de equipamento de renome mundial, mas mesmo nesse caso nem sempre há a garantia de todo o material ter possibilidades de evolução, de modo a acompanhar o desenvolvimento ou a diversificação das actividades da empresa.

Equipamento evolutivo

Assim se compreende o interesse despertado pela apresentação, ora feita, da gama Superteam, da subsidiária italiana da Honeywell Information Systems, concebida exactamente para garantir o maior número possível de aplicações e construída de forma que a expansão e adaptação dos sistemas seja simplificada ao máximo.

A família Superteam, representada em Portugal pela IFS, é constituída por três sistemas: X10, X20 e X40, funcionando o primeiro a 16/32 *bits* e os outros a 32 *bits*, com os sistemas Ms-Dos e Unix V. As capacidades de memória viva são respectivamente de 1 a 5, 2 a 10 e 4 a 20 Mb, enquanto a de memória de massa é de 60 a 120, 72 a 435 e 144 a 870 Mb, podendo funcionar com o máximo de 8, 32 e 64 postos de trabalho. Fisicamente os equipamentos são compactos, com as consolas não maiores de que as de um «personal computer», e os conjuntos de unidades central/memória de massa verticais, ocupando o mínimo espaço possível, completados por impressoras de matrizes produzidas também pela Honeywell (Itália).

Recorde-se que a Honeywell está associada à Bull em França e firmou há pouco com aquela empresa e com a NEC um acordo para a criação de uma outra empresa produtora de computadores. A situação pode parecer confusa, mas não é. A Honeywell-Bull produz a sua própria gama de computadores com um sistema operativo próprio, enquanto a Honeywell Information Systems (que, como se disse, é uma subsidiária directa da grande companhia americana) produz a sua própria linha, com o sistema Unix, considerado como o «standard» dos sistemas para pequenas e médias empresas. Quanto à nova companhia, tudo indica que se ocupará dos grandes sistemas, com base nos produtos da NEC.

Micronotícias

Casio — Um novo computador de colo

Os «lap computers» ou (literalmente) computadores de colo estão na moda. A Casio, um dos fabricantes dominadores do mercado dos computadores de bolso, não podia deixar de ignorar essa tendência e prepara-se para lançar o PB1000, uma máquina pequena, pouco maior do que uma calculadora, mas com visor de comando por contacto (em vez do «rato» usa-se o dedo para tocar nos ícones ou nos títulos do «menu») e muitas outras características raras numa máquina de tal tamanho... e preço: cerca de 140 libras para a versão de base de 8 Kb.

Disco rígido e impressora de margarida para os Amstrad PCW

Enquanto se espera (e desespera) pelos Amstrad PC com disco rígido, os PCW vão tomando-lhe a dianteira. A Timatic Systems começou a comercializar o sistema de disco rígido WEB-Winchester de 20 Kb, inteiramente compatível com o «software» dos PCW (incluindo o Locoscript e o CP/M Plus).

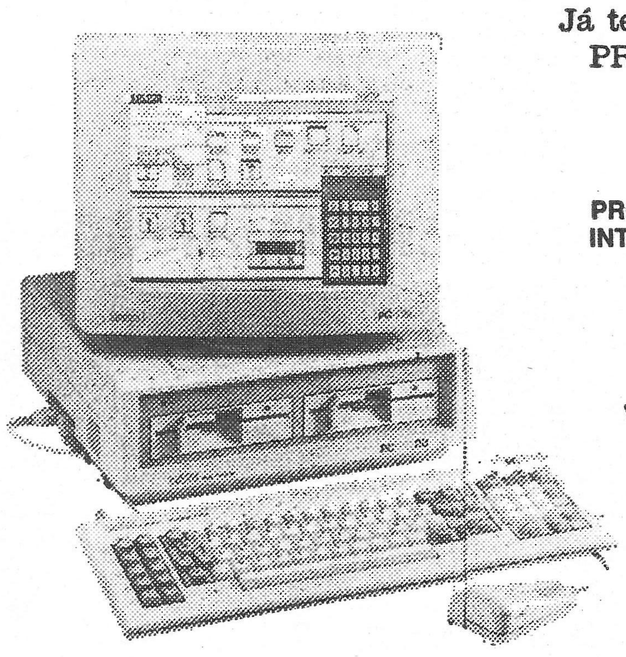
Outra empresa, a ATT Systems, lançou no mercado a primeira impressora de margarida inteiramente compatível com o PCW, excelente ao que se diz, mas dispendiosa — algo como 120 contos na Grã-Bretanha, mas podendo imprimir até 132 colunas.

A Unysis e as empresas de confecções

A Unysis acaba de fornecer à Tannery West, uma das mais importantes empresas produtoras de confecções em pele dos EUA, um sistema de série Midframe, centrado no novo computador 2200/200, que muito embora tenha uma arquitectura semelhante à dos «mainframes» ocupa muito menos espaço e consome muito menos energia, dispensando salas e instalações eléctricas especiais.

AMSTRAD
PC 1512
EM
ALMADA
MÚLTIPLAS SOLUÇÕES
DE HARDWARE E SOFTWARE
VISITE-NOS
INFORMEGA — Equipamentos e Sistemas Informáticos, Lda.
Rua Garcia da Horta
Centro Comercial M. Bica, loja 49 — 2800 Almada

Sabe que... A PROCOMPE
Já tem para demonstração e entrega um «PACKAGE PROFESSIONAL» de aplicações para o novíssimo PC 1512 AMSTRAD



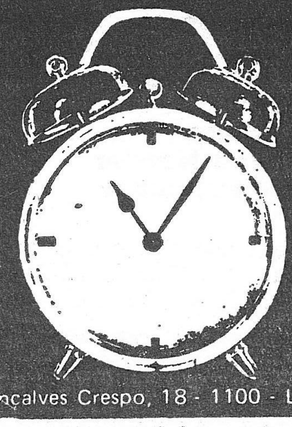
PROGRAMAS INTEGRADOS: STOCKS; FACTURAÇÃO; ANÁLISE DE VENDAS; CONTAS-CORRENTES; FORNECEDORES; CONTABILIDADE GERAL E ANALÍTICA
ÁREAS VERTICAIS: GESTÃO DE EMPRESAS DE TRANSPORTES; GESTÃO DE IMPORT/EXPORT; CORRECTORES DE SEGUROS

A série compatível AMSTRAD PC 1512 já causou uma grande impressão no mundo dos negócios. São computadores que combinam versatilidade e potência a um preço surpreendentemente baixo
EXCELENTE «HARDWARE» A PRECISAR DE BOM «SOFTWARE»
Agentes autorizados PROCOMPE:
CARAVELA INFORMÁTICA — Rossio, 16 — 1200 Lisboa — Tel. 36 27 58
MALHUS — ELECTRÓNICA de consumo — Rua Luís de Camões, 58 — 1300 Lisboa — Tel. 63 78 64
Marque uma demonstração ou peça-nos catálogos
J. RIBEIRA — Serviços de Informática
Rua Custódio Vieira, 6, c/v - Dt.ª • 1200 LISBOA • Telefones 69 23 14 - 69 39 94

AMSTRAD
PC 1512
D-BASE III
TRATAMENTO DE TEXTO EM PORTUGUÊS
SUPERCALC 3.1 e 2
TURBO PASCAL, ETC. ETC.

Todo o n/ equipamento tem garantia e disquetes originais
Agentes oficiais:
COMINFOR — CASA VIOLA
LISBOA • BRAGA • ESTORIL • VISEU • PORTIMÃO

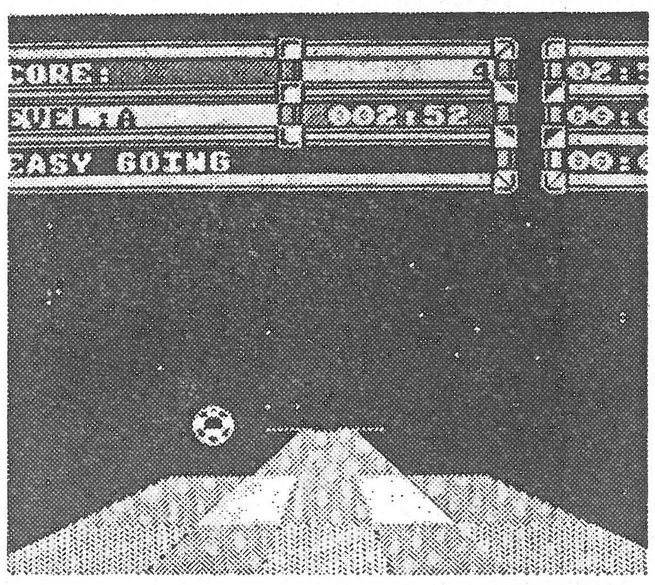
ASSISTÊNCIA TÉCNICA 24 HORAS.



JOYSTICKS
AMSTRAD
ATARI
Q. L.
INTERFACES
COMMODORE
TIMEX 2048
IMPRESSORAS
GRAVADORES
TIMEX 2068
SPECTRUM
MONITORES
MELO INFORMATICA
Rua Gonçalves Crespo, 18 - 1100 - Lisboa - Telef.: 52 56 69
Publicity

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



«TRAILBLAZER» É UMA MARAVILHA

TÍTULO: Trailblazer

MÁQUINA: Spectrum

É difícil escrever um jogo como *Trailblazer*, mas dele se dirá que é dos mais fascinantes que temos visto no género, um *arcade* puro, em que contam sobretudo a perícia e golpe de vista suficientemente rápido para estabelecer, em cada momento, a melhor táctica para prosseguir no nível em que estamos.

Realmente, trata-se de conduzir uma bola por uma espécie de tapete rolante, que avança para nós a boa velocidade, enquanto levamos a bola para a «frente». O «tapete» é axadrezado, com quadrados de texturas diferentes, e cada textura corresponde a diversas qualidades. Assim, os quadrados sombreados são «neutros», os que têm traços diagonais aceleram a bola, os brancos fazem-na saltar para o espaço, os de linhas horizontais travam e dificultam o movimento, os ponteados invertem os comandos esquerda/direita (e novo quadrado ponteado repõe tudo na mesma). Finalmente, os quadrados e zonas negros: estes são o vazio, e a finalidade do jogo é não cair neles e chegar ao fim no tempo-limite.

O modo de prática, com um limite mais alargado, permite estudar bem cada nível e treinar as várias formas de passar pelos espaços vazios, designadamente adquirindo balanço nos quadrados brancos para saltar, mas, aqui, há que ter um pouco de cuidado, porque nos arriscamos sempre a cair onde não desejaríamos. Além disso, o programa oferece outra opção de salto, mas apenas dispomos de quatro oportunidades, pelo que é conveniente guardá-las para as zonas mais difíceis (carregar na tecla «disparar»).

Os gráficos são muito bem definidos e rápidos, embora as cores, por vezes, deixem um pouco a desejar e o jogo «agarra-nos» bastante, oferecendo um desafio que apetece mesmo ultrapassar. Comandos por *joystick* ou teclas Q/W (esquerda/direita), P/L (acelerar/travar) e «Space», saltar.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9 (pela rapidez)
DIFICULDADE (1-10): 7 inicial
CONSELHO: A não perder

Top «A Capital»

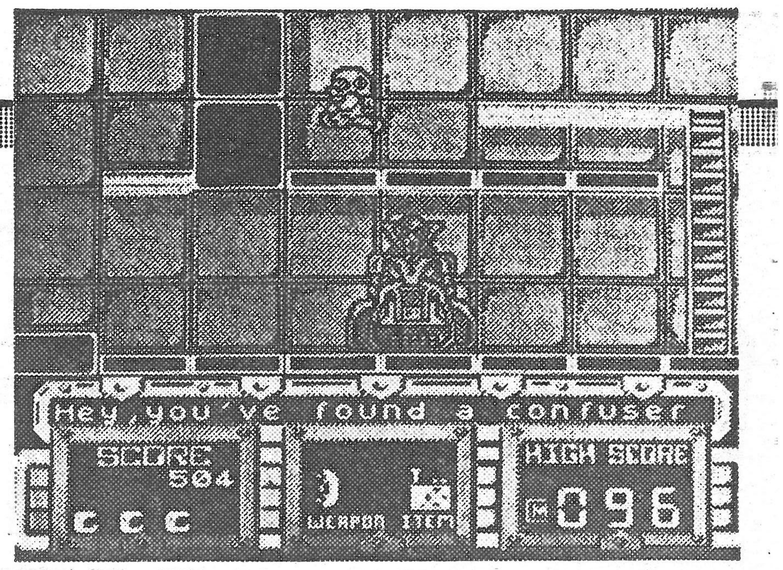
OS DEZ MAIS DA SEMANA

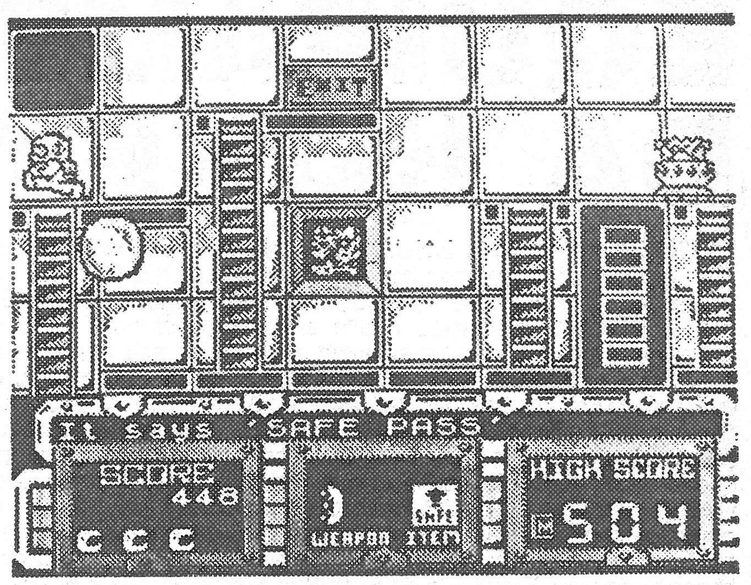
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **Scooby Doo**
2.º — **Aliens**
3.º — **Silent Service**
4.º — **Goonies**
5.º — **Asterix**
6.º — **Terra Cresta**
7.º — **Cobra**
8.º — **Uridium**
9.º — **Space Harrier**
10.º — **Super Soccer**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

CAVALEIRO ESPACIAL SALVA PRINCESA





TÍTULO: Future Knight
MÁQUINA: Spectrum

A história é simples e não oferece grandes complicações: o herói tem de salvar a princesa, e assim fazendo deve acabar tudo como nos contos de fadas, em que foram felizes para sempre, etc., etc. O pior é que chegar aí é mais difícil do que seria de desejar.

Vejamos como é, no entanto, para que possam situar-se bem no jogo. A princesa *Amelia* voa pacificamente na nave espacial *SS Rustbucket*, quando esta faz justiça à ferrugem do nome e cai num planeta do sistema *Zragg*, onde vive um personagem de maus fígados, *Spegbott*, que trata de se apoderar da donzela e de a trancar no seu castelo, guardando-a devidamente com um exército de monstros diversos. E a história acabaria aqui, se o bravo *Randolph*, verdadeiro cavaleiro dos tempos futuros, não tivesse ouvido o desesperado SOS da princcesa. E ei-lo que parte em sua ajuda.

Trata-se de um típico jogo de plataformas, com mais alguns problemas à mistura, e a maior parte do tempo ocupamo-lo a evitar que *Randolph* vá perdendo energia e mais uma das suas vidas. O herói começa a sua busca nos destroços da nave e tem ainda mais 19 níveis para «passear», mas cada nível possui subníveis e as coisas, aqui, tornam-se mais complicadas. Cada um deles tem duas portas e *Randolph* terá de passar de uma para outra, com a agravante de, em regra, ter boas surpresas ao desembocar na sala seguinte. Felizmente, ele está armado e pode ainda trocar a sua pistola por outra, no armeiro da nave, se o desejar. Além disso, poderá recolher alguns objectos de grande utilidade durante o percurso, o melhor dos quais será uma bomba, que, ao ser usada, mata todos os monstros de um «écran». Bom material também é o gerador de confusão *(confuser)*, que, utilizado, desorienta os inimigos, para não falar de feitiços (*spells*), que permitem abrir mais saídas, construir pontes, etc.

No início, convém, explorar bem as salas adjacentes, até porque se encontra aí um objecto imprescindível, o *safe pass*, necessário para progredir no jogo (ir logo para a esquerda e para cima, mas cuidado com os dois monstro que guardam o passe). *Finalmente*, e depois de muitos perigos, *Randolph* encontrará a princesa, guardada por um dróide, mas, para a libertar, precisa de estar munido do feitiço devido (*release spell*).

Future Knight tem gráficos bastante imaginativos, bom colorido e excelente animação, como é quase regra geral nos programas da *Gremlin*. No conjunto, trata-se de um jogo bem planeado e mais bem executado, não demasiado difícil, mas sem concessões, susceptível de obrigar a umas horas bem passadas e algo desesperantes, tanto mais que não dá muito tempo para pensar: se paramos, *Randolph* começa a impacientar-se. Teclado: Q/W (esq./dir.), P/L (subir/descer), «Space», disparar, U, usar, «Break», abortar.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

«HIGHLANDER» É UMA DESILUSÃO

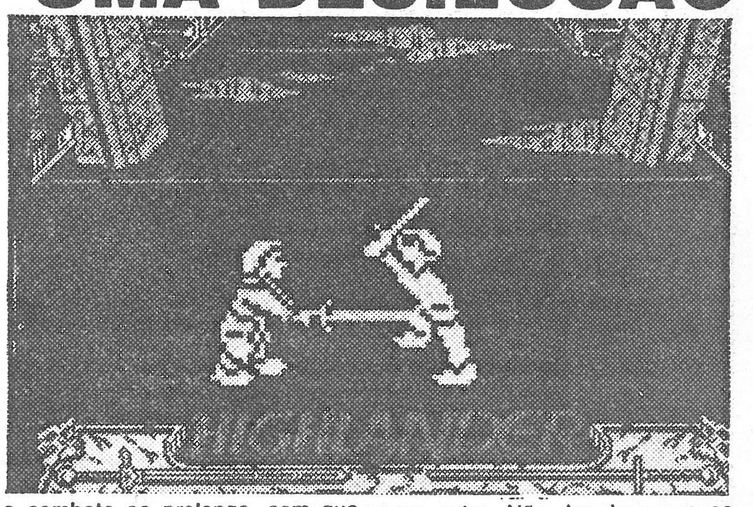
TÍTULO: Highlander
MÁQUINA: Spectrum

Na série de jogos inspirados em filmes, ultimamente aparecidos, **Highlander** não será dos piores — **To Gun** não tem rival em mediocridade —, mas está longe da qulidade, por exemplo, de um **Aliens**. E, se esquecermos os filmes, o que mais abunda são jogos de «pancadaria», designadamente as diversas simulações de artes marciais, que também deixam este a perder de vista.

O «écran» de título leva a pensar que será bom o que vai seguir-se, mas o facto é que **Highlander** desilude rapidamente, apesar dos **sprites** de bom tamanho e da boa animação. Teria sido preferível uma outra solução, incluindo, por exemplo, plataformas e a execução de tarefas ou recolha de objectos, em vez do objecto único, que são os combates.

Quem viu o filme lembrar-se-á que tudo gira à volta de **Conner MacCleod**, um escocês que, ferido de morte numa batalha, fica milagrosamente vivo, até que descobre pertencer a uma raça de imortais. Saberá, então, que estes imortais lutarão uns com os outros ao longo dos séculos e que, no final, só um poderá ficar vivo para recolher o **Prémio**. E este **Prémio**, além da fertilidade (os imortais não podem ter filhos), dará ao sobrevivente a capacidade de **sentir** a Humanidade e, eventualmente, poder influenciar o seu destino. No filme, **Conner** tem um aliado (até certo ponto), um outro imortal, **Ramirez**, e o maior inimigo de todos eles é **Kurgen**, que representa as forças do Mal. O combate final, claro, será entre ambos.

No jogo, as coisas passam-se de modo diferente: trta-se apenas de lutar e o objectivo é cortar acabeça do adversário. Se **Conner** vence, absorve a energia do outro, mas, se o combate se prolonga, sem que consiga vencer, vai perdendo a sua própria energia e, então, adeus à imortalidade. O jogo é carregado por partes, cada uma correspondendo a um dos adversários, o primeiro dos quais é **Ramirez** (no filme, este era morto pelo diabólico **Kurgen**), e a dificuldade vai aumentando de um para outro. Não dar descanso ao **joystick** é fundamental para sobreviver.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): inicial 4
CONSELHO: Ver antes de comprar

POLÍCIAS E LADRÕES NÃO ENTUSIASMAM

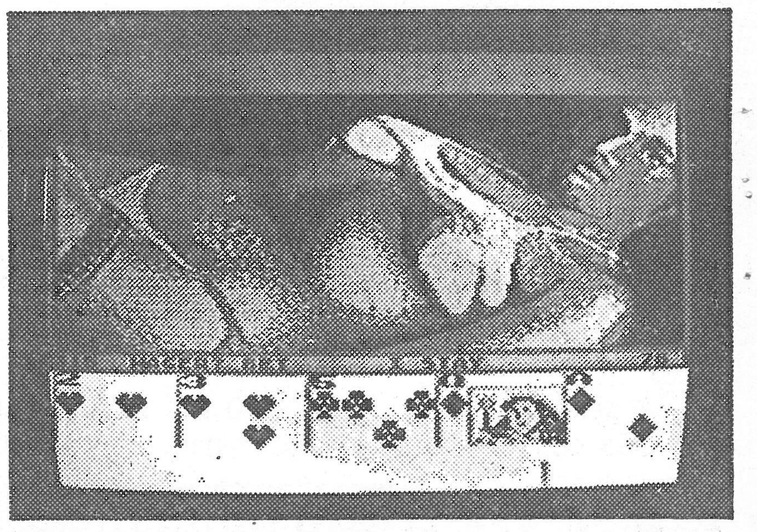
TÍTULO: Miami Vice
MÁQUINA: Spectrum

Miami Vice é o título de uma série de TV, em que foram inspirar-se os programadores da **Ocean** para um jogo que, em teoria, tem tudo: acção, estratégia, dedução, comandos por opções, etc., além de uns gráficos razoáveis. O pior é que também falta muita coisa.

Na série, e no Jogo, há duas personagens, **Crockett** e **Tubbs**, dois detectives de Miami, dos «duros», e neste caso a sua missão é impedir uma grande operação de contrabando, dirigida por um **gangster** conhecido como **Mr. J.** As informações que há indicam que o desembarque do contrabando se fará dentro de dias e que, entretanto, haverá uma série de importantes reuniões entre os «maus» da história. Os dois polícias começam a investigação com tempo suficiente para apanhar todos os fios da meada, deitar a mão a algum «peixe miúdo» pelo caminho e, finalmente, arranjar as provas suficientes para levar **Mr. J.** a tribunal.

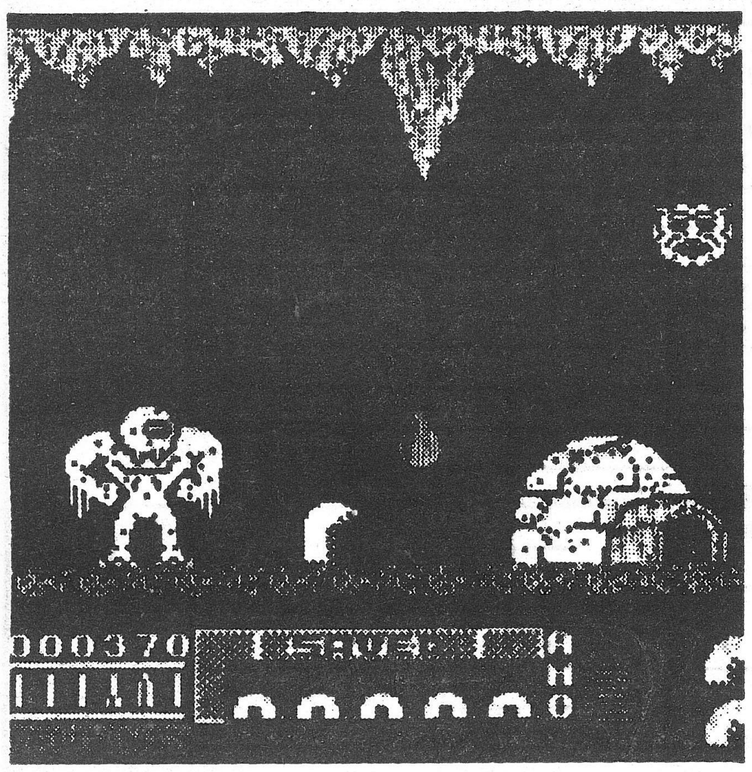
Uma parte da acção é passada nas ruas de Miami, no carro **Crockett**, e as dificuldades começam aqui, já que é preciso mantê-lo inteiro. Os outros automóveis têm uma estranha tendência para rodar fora de mão ou sem grandes cuidados e, além disso, poderá aparecer algum carro de **gangsters**. Fazer um mapa é essencial e na primeira vez que pegarem no jogo dediquem-se a esta tarefa, não demasiado difícil, já que muitos edifícios têm nomes.

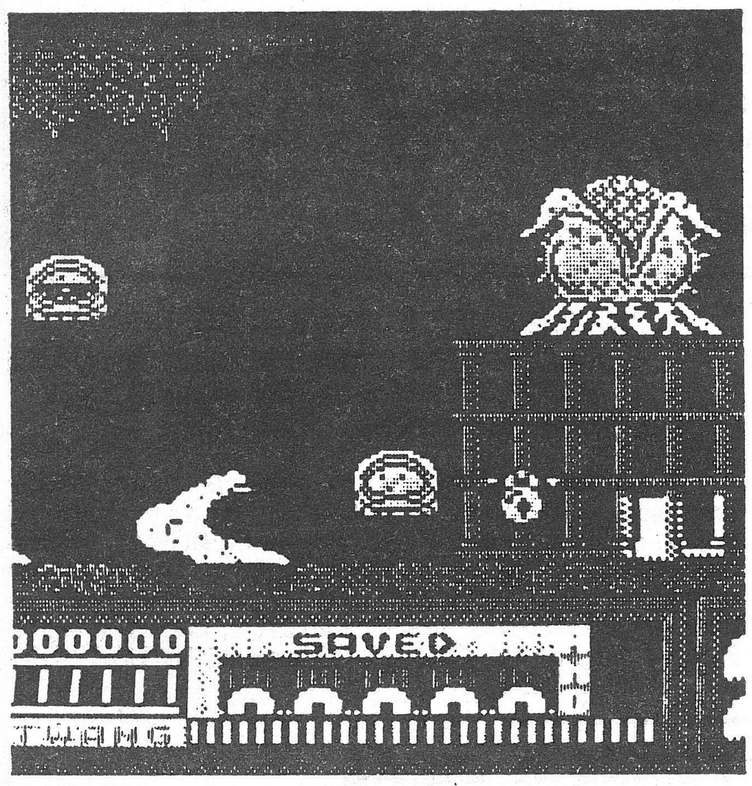
Precisamente, em muitos desses edifícios podem ser obtidas informações e, para entrar neles, para-se o carro no exterior, carrega-se em «disparar» e «esquerda» — e o «écran» muda. Passamos a ver a acção «de lado», quando antes a observávamos «de cima», e diversas opções são postas à nossa disposição, conforme o modo como achamos aconselhável actuar: falar com os malandrins que aí se encontram, intimidá-los, suborná-los, «abaná-los» um bocado, interrogá-los, prendê-los, etc. Neste último caso, podem ser levados para a sede da polícia (**City Hall**), para interrogatório em forma.



A ideia geral tem algum interesse e exige bastante trabalho, mas cremos ter sido mal aproveitada. Um pouco mais de criatividade teria transformado **Miami Vice** num jogo excelente. Assim, está francamente abaixo da média.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar





BICHAROCO HICKEY FOGE AO ALMOÇO

TÍTULO: Frost Byte
MÁQUINA: Spectrum

A originalidade não terá a maior virtude de *Frost Byte*, a menos que se tenha em consideração o estranho personagem do jogo, mas temos visto pior, inclusive da *Mikro-Gen*, e quem aprecia as plataformas e cavernas poderá encontrar aqui alguns motivos de interesse. Infelizmente, muito do que aqui se vê acaba por dar a sensação de que estamos com o mesmo programa que já jogámos há que tempos.

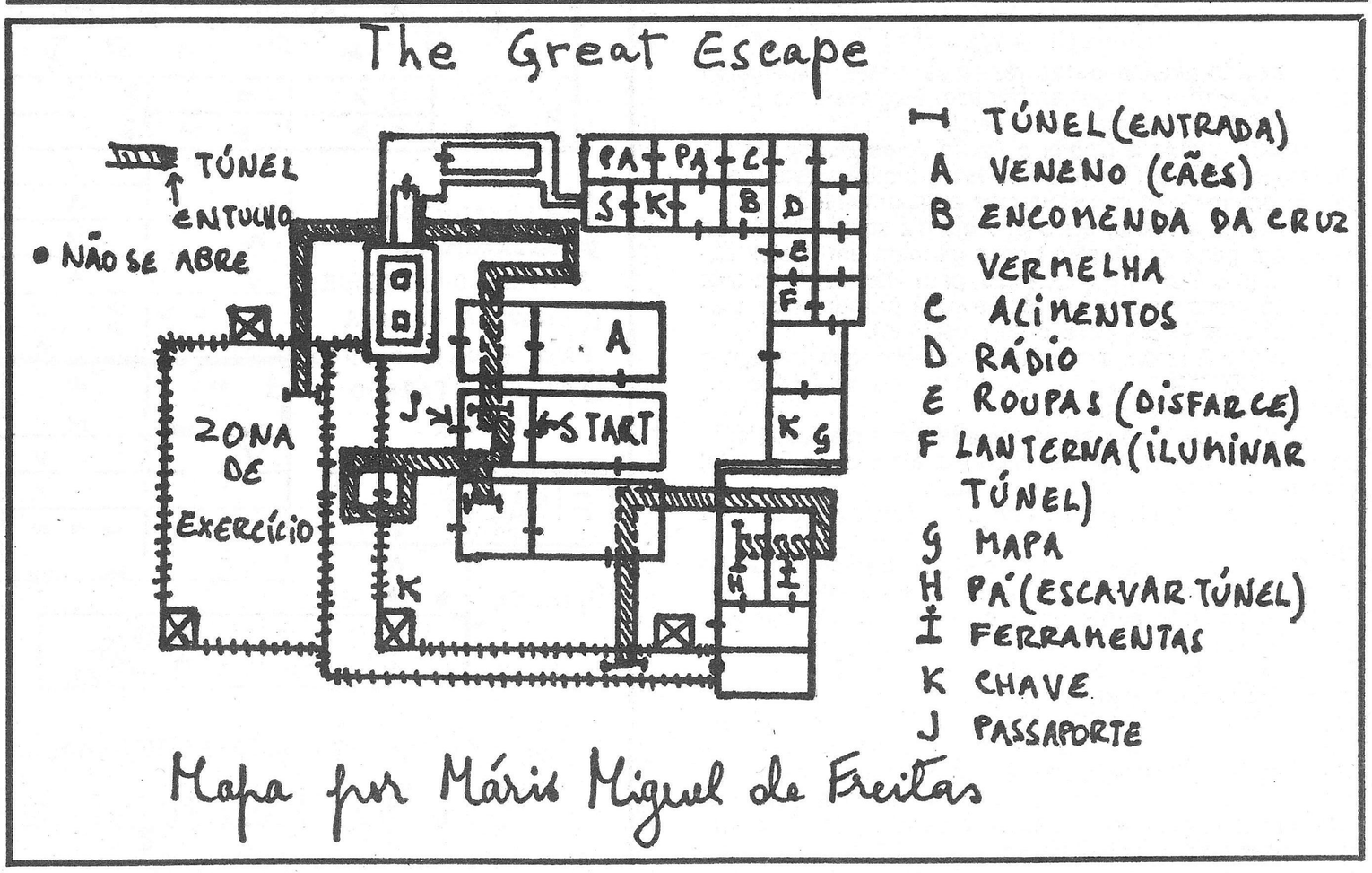
O personagem, *Hickey*, é bem achada e os seus movimentos bastante curiosos, sendo necessária alguma técnica para o fazer saltar a meio da deslocação. A história passa-se no planeta *Cosmica*, habituado por uns monstros que apreciam bastante a espécie de *Hickey* a qualquer refeição, e o pobre bicharoco foi metido numa gaiola, à espera do jantar. Consegue sair, mas terá agora, que encontrar não só a saída como os seus irmãos de raça, aprisionados em cada nível, e libertá-los.

Espalhadas pelas cavernas *Hickey* encontra munições suficientes para as suas armas (o que ele apanha aparece na janela, em baixo, à esquerda), bem como doces que reforçam as suas capacidades. Assim, os vermelhos dão mais rapidez, os azuis permitem saltar mais alto e os verdes dão imunidade em quedas grandes. Note-se, ainda, que algumas salas têm «colchões», que também atenuam as quedas, e plataformas, que servem de trampolins, para saltar.

Os gráficos são bastante coloridos, o desenho mostra, aqui e ali, mais imaginação, e a animação matém a habitual qualidade da *Mikro-Gen*, mas, no essencial, é um jogo que pouco traz de novo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

Pokes & Dicas



COMEÇAMOS, tal como na semana passada, por referências a leitores que nos mandaram material para *The Great Escape* e *Dan Dare*. São muitas as cartas e deste material publicamos apenas os dois mapas enviados pelo *Mário Miguel Freitas*, de Lisboa, e de *Dan Dare* «adaptado» e o de *Escape* sem outra anotação que não seja o facto de «corrigir» alguns erros do anteriormente aqui reproduzido, de *A. Bragança*.

Mapa dos 4.º e 5.º sectores de *Dan Dare* enviou também o *Miguel Morais*, de Lisboa, que pede ainda alguns *pokes* (vamos a ver se os damos um destes dias) e mandou uma rotina que fica a aguardar.

Quanto a *The Great Escape*, registamos as seguintes cartas: do *Paulo Jorge Dias Brás* e do *João Guerreiro*, que querem *pokes* para *Uridium* e mísseis infinitos para *Tomahawk* e fizeram um mapa, pouco explícito, que parece ser do *Scooby Doo*; do *Jorge Alexandre Monteiro Rocha*, de Setúbal, um mapa e dicas; do *Gonçalo Nuno Dias*, de Tires, que, por sua vez, quer *dicas* para *Space Harrier* e alguns *pokes* para *Stainless Steel, Who Dares Wins II* e *Breakthru* (já demos; andas distraído?); do *Nuno M. Vitoriano*, de Lisboa, que quer *pokes* para *Space Harrier, Cobra, Highlander, Terra Cresta, Avenger* e *Scooby Doo* (fotocópias de mapas publicados noutras publicações, não, OK?); do *Fernando Pinto*, do Porto, um mapa; do *João Nelson F. Nunes*, de S. Martinho do Porto, um mapa e *dicas* (com essas não vais muito longe...); do *Paulo Manuel da Rocha Raposo*, da Amadora, que pretende *dicas* para *Rebel Planet* e *pokes* para *Cobra, War, Uridium, Olli & Lissa*; do *João Ricardo A. Soares*, da Figueira da Foz, com *dicas* e várias referências muito pertinentes, como o seu espanto de *Top Gun* estar nos *tops* e os comentários sobre «pirataria» (quanto à «Crash», terás que pedir à papelaria que a encomende à distribuidora); do *Hugo Miguel Dias*, da Amadora, com *dicas*; do *Fernando António Baptista*, de Almada; do *João António Rodrigues Pereira da Silva*, de Mem Martins; do *João Paradinha*, de Faro, e do *Pedro Miguel Messias*, de Odivelas.

Boa lista, sim senhor, mas é melhor ficarmos por aqui, pelos tempos mais próximos. Mas, já agora, e para não interromper a sequência, damos a seguir outro material que alguns destes leitores também enviaram, a começar pelo *João Paradinha*, com os seus *pokes*, entre outros, para:

— THE GREAT ESCAPE — POKE 41182, Ø (moral infinita) : POKE 52395, 2Ø1 (imune aos soldados) : POKE 56245, Ø (multi-objectos?) : POKE 45928, Ø (atravessar portas)

— STAINLESS STEEL — POKE's 54499, 2Ø1 e 46781, 2Ø1 (vidas e fuel inf.)

— EQUINOX — POKE 49566, Ø (disparos inf.) : POKE 49637, Ø (propulsor inf.)

— DECATHLON — na prova dos 1500 metros, antes do disparo para a partida, manter premida a tecla que comanda o pé direito e, quando se parte, ganhamos vários décimos de segundo.

O *João Manuel Rodrigues Pereira da Silva* e *Fernando Baptista* «inspiraram-se» na mesma fonte para darem esta rotina de:

```
— THE DRAGON's LAIR
— 1Ø LOAD "" CODE : POKE 3Ø773, Ø : POKE
    3Ø774, 91
— 2Ø FOR F=`3296 TO 233Ø2 : READ A : POKE F,
    : NEXT F
— 3Ø RANDOMIZE USR 23296
— 4Ø DATA 175, 5Ø, 155, 2Ø2, 195, 48, 184
```

O *Fernando*, além de *1942*, enviou ainda esta rotina para:

— ACE (fuel e vidas inf.)

```
1Ø REM ACE
2Ø CLEAR 26999 : LOAD "" CODE : LOAD "" CODE
3Ø POKE 38Ø56, 24 : REM INFINITE FUEL
— 4Ø POKE 525Ø6, Ø : POKE 325Ø7, Ø : POKE
    325Ø8, Ø : REM Imortalidade
— 5Ø RANDOMIZE USR 27ØØØ
```

O *Jorge Alexandre M. Rocha*, de Setúbal, além das *dicas* para *Escape*, enviou»

— GLIDER RIDER

```
1Ø PAPER 5 : INK 5 : BORDER 5 : POKE
    23624,45 : CLEAR 2457Ø
2Ø LOAD "" SCREEN$ : PRINT AT Ø, Ø;
    : LOAD "" CODE
3Ø POKE 34931, Ø : REM BOMBAS INFINITAS
4Ø POKE 34973, Ø : REM ENERGIA INFINITA
5Ø POKE 34818, Ø : REM TEMPO INFINITO
6Ø POKE 34829, Ø : REM CONTAGEM VAGA-
    ROSA DO TEMPO
7Ø POKE 37439, Ø : POKE 3744Ø, Ø : REM
    LASERS DESARMADOS
8Ø POKE 37461, Ø : POKE 37462, Ø : POKE
    37463, Ø : REM DIRECÇÃO NÃO ALTERA-
    DA QUANDO OS LASERS DISPARAM
9Ø RANDOMIZE USR 3Ø72Ø
```

— LIGHT FORCE

```
1Ø REM Copyright é coisa séria!
2Ø REM Lightforce pokes
3Ø CLEAR 245ØØ
4Ø LOAD "" CODE
5Ø POKE 6Ø4Ø6, 21
6Ø POKE 6Ø4Ø7, 159
7Ø RANDOMIZE USR 6ØØØØ
```

Finalmente, e nesta série dos entusiastas de *The Great Escape*, o *Hugo Dias* dá estas pequenas *dicas*:

— SHAO LIN's ROAD — Depois de entrar o jogo, carregue simultaneamente nas teclas B, H, J, e 7, para escolher os níveis em que quiser jogar (largue as teclas, quando o nível aparecer).

— ALIENS — Ande sempre com a equipa toda junta ou em grupos de 3 (tem mais possibilidades de combater com os monstros). Além disso, ele quer saber como apanhar a armadura e as armas: vai ao armeiro.

Trap Door, Cobra, Dandy e Tarzan

O *Mário Miguel de Freitas*, além do material de *Dan Dare*, vem repetir *dicas* sobre *Trap Door*, anteriormente dadas, de forma bastante sintética, sobre a forma de obter o «prato» das *Crushed eyeballs*: virar o pote amarelo, que se encontra na sala à esquerda do começo; cairá uma caixa, que diz *seed*; vire-a e cairão três pequenos olhos, que devem ser colocados noutros tantos vasos, que se encontram na sala do lado esquerdo; nascerão umas estranhas plantas, com uns olhos enormes no cimo; esperem até estes caírem; voltem à sala anterior e empurrem o reservatório com torneira até à parede; da varanda, atirem os três olhos lá para dentro; abram agora o alçapão para de lá sair o monstro que salta; coloquem o reservatório num sítio em que o monstro acabe o salto, para este esmagar os olhos. Atenção, tenham sempre a garrafa por debaixo da torneira, para o líquido não se perder! O melhor sítio para colocar o reservatório é encostado ao fogão e empurrando-o ligeiramente para a direita.

Quanto a *Cobra*, a melhor maneira de passar o 1.º nível é apanhar o *hamburger* do «écran» de início (faca) e deixar-se cair para a plataforma da direita, matando aí todos os bandidos que aparecem. Depois, basta andar pelo nível, acompanhado por *Ingrid*, que entretanto deve

(Continua na pág. seguinte)

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

ter aparecido recolhendo as restantes armas (espingarda *laser* e pistola) e a invulnerabilidade. Regressar às plataformas iniciais para passar de nível.

(Ainda quanto a *Cobra*, o *Pedro Jorge Rodrigues*, de Oeiras, mandou um mapa do 1.º nível, também este prejudicado por material que já demos anteriormente.)

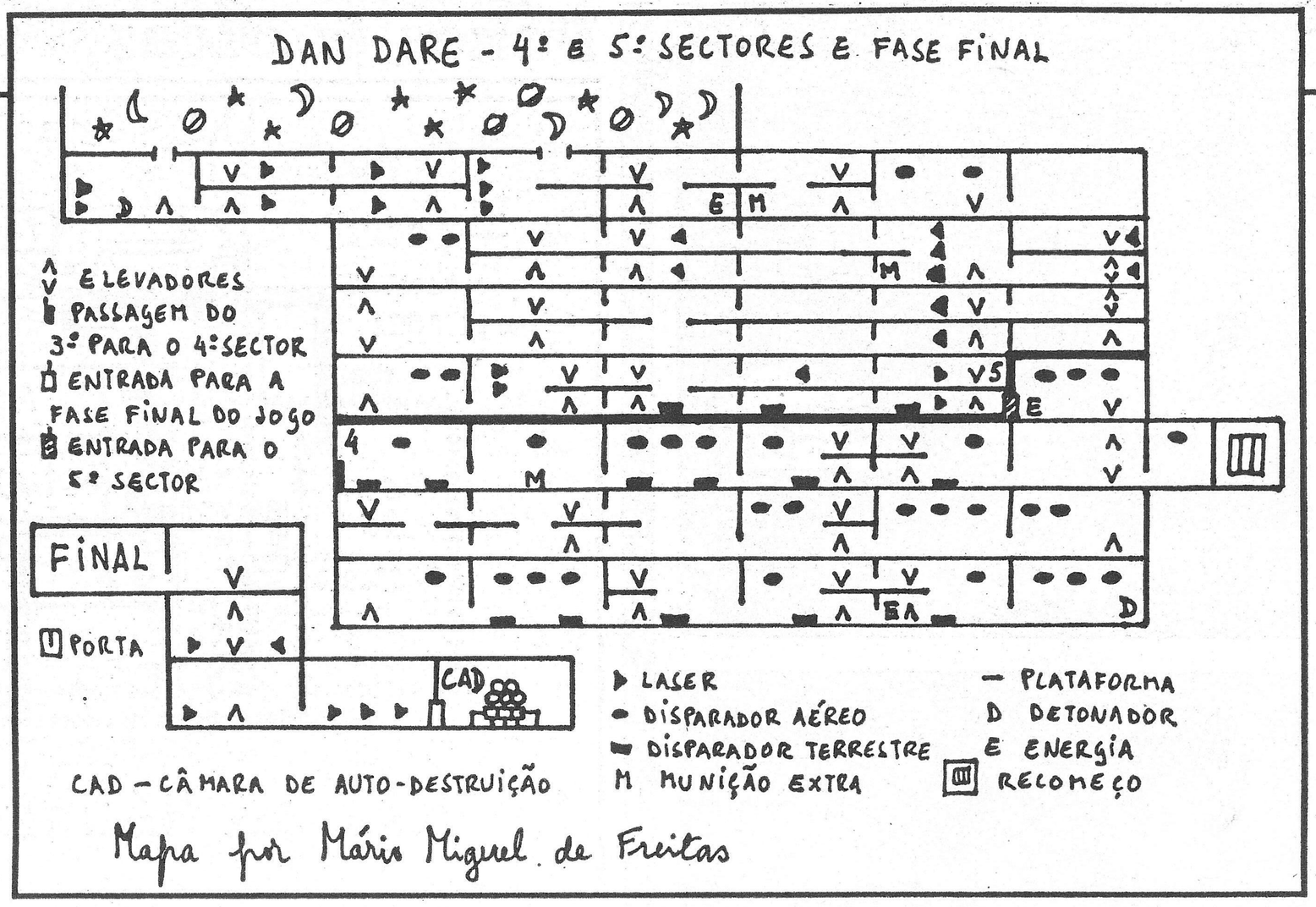
Voltando a *Mário*, eis o que ele diz sobre *Dandy*: ao passarem pelos quadrados pretos ganham um destes objectos: *feitiço* (serve, por exemplo, para «limpar» uma sala cheia de monstros), *chave* (serve para passar pelas barras), *tesouros* (o objectivo é só recolhê-lo).

Em *Olli & Lissa*, carreguem nas teclas que formam a palavra PORTCUL, durante o «menu» de opções, e *Olli* andará mais depressa.

Em *Tarzan*, para passar pelos buracos grandes, terão de ter uma corda, que se encontra algures na floresta, para se balançarem até ao outro lado.

(E, já agora, ele pede *dicas* para *Mermaid Madness* e *Superman*.)

Sobre *Tarzan* fala ainda *Luís Miguel Santos*, do Cartaxo, completando os seus comentários e dúvidas com um mapa, e pedindo ajuda parta o completar. O objectivo, como sabem, é encontrar e entregar ao chefe dos nativos 7 pedras preciosas, mas ele ainda só achou 3, como indica no mapa. E diz ainda: os pumas andam numa direcção, até ao fim de um corredor, e depois mudam de direcção, mas nem todos os corredores têm pumas; os nativos nunca saem do mesmo «écran», excepto quando lhes damos um murro e desaparecem; a tecla «1» termina o jogo. A «K» desparaliza *Tarzan*, «Space» é pausa, «cima + disparar» serve para apanhar objectos; a techa serve para iluminar cavernas, o estojo médico (?) protege das aranhas, a liana serve para passar os buracos. Há ainda alguns objectos que não sabe para que servem e não encontrou algumas saídas.



Pokes a fechar

E, para finalizar, uma série de *pokes* e rotinas, abrindo com material enviado por *Alexandre Miguel Rosa Faria*, morador na Calçada da Atamarma, 7-r/c. Dt.º, 2000 Ribeira de Santarém, que pretende trocas de correspondência e de jogos (está particularmente interessado no *Psy Chess*).

— WHO DARES WINS II

```
1Ø CLEAR 24319 : FOR N = 23296 TO
   2332Ø : READ A : POKE N, A : NEXT N
2Ø RANDOMIZE USR 23296
3Ø DATA 62, 255, 55, 221, 33, Ø, 95, 17, Ø, 161,
   2Ø5, 86, 5, 48, 241, 175, 5Ø, 145, 198, 5Ø,
   135, 2Ø2, 195, 64, 192
```

— UNIVERSAL HERO — POKE 23822, 255
— JACK AND THE BEANSTALK — POKE 5611Ø, Ø
— GREEN BERET — POKE 42Ø76, Ø
— BENNY HILL — POKE 34957, 42
— BATMAN — POKE 31527, 58
— KIREL — POKE 34963, Ø
— DYNAMITE DAN II — POKE 29ØØ2, 182
— GHOSTS'N'GOBLINS — POKE 65277, 2ØØ
— PYRACURSE — POKE 33446, 2Ø1
— QUAZATRON — POKE 34149, 33 : POKE 3415Ø, 24 : POKE 34151, 246
— MUGSY — POKE 43Ø12, Ø
— CHILLER — POKE 34Ø25, Ø

O *Manuel Lemos*, de Aveiro, mandou muito material, que diz ser inteiramente seu, e por hoje publicamos só este:

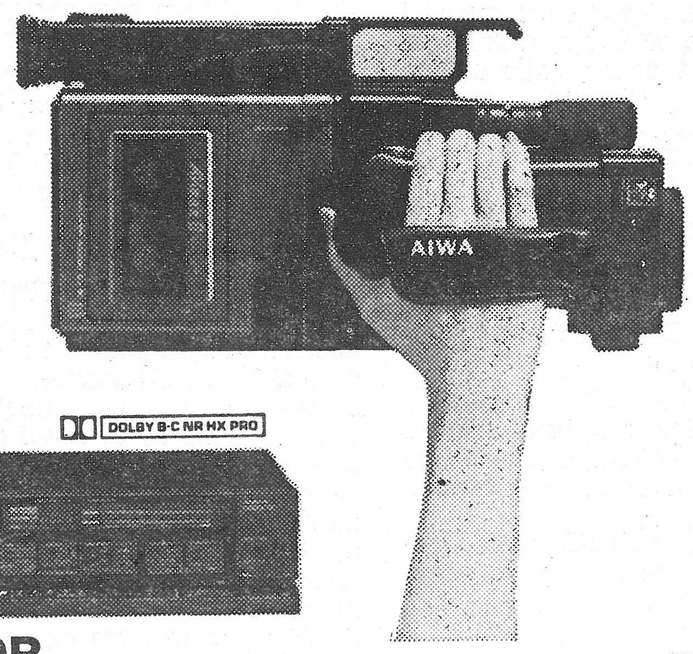
— COBRA — POKE 36515, 183
— AVENGER — POKE 41619, 24 (dá chamadas infinitas a «Kwon» para energia)
— ASTERIX — POKE 36726, 182 (vidas inf.)
— THE GREAT ESCAPE — POKE 41955, 183 (moral inf.)
— AMAZON WOMEN — POKE 5796Ø, 183
— URIDIUM — POKE 313Ø8, 182 (vidas inf.) : POKE 34983, 2Ø1 : POKE 35218, 2Ø1 (imunidade)
— LIGHTFORCE — POKE 4Ø725, 182

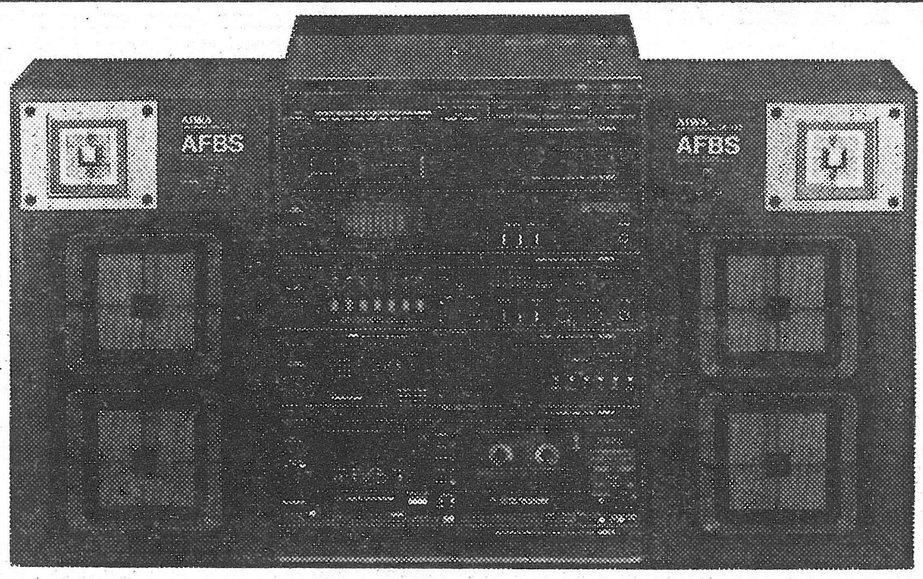
E, por hoje, ficamos por aqui, mas não sem antes dar uma *dica* de *Alexandre Miguel Faria*, para a introdução de *pokes*: para os jogos que não aceitam MERGE "", introduzam POKE 23733, Ø e LOAD "". Se o programa tiver algum CLEAR ou RUN, abrir-se-á com uma mensagem de erro. Então, introduzir INK 7 : ENTER e, depois, meter o POKE, antes do RANDOMIZE USR ou PRINT USR e, depois, RUN/ENTER.

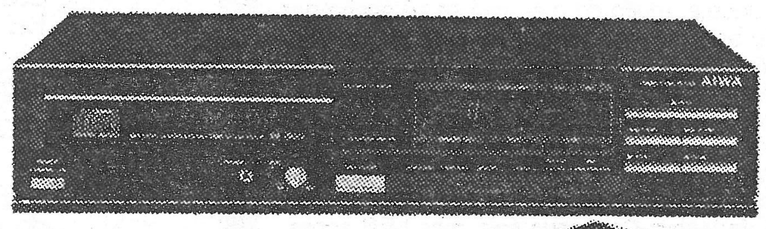
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

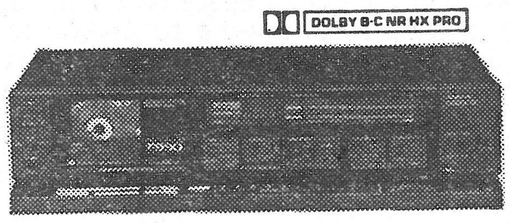
AIWA®
SISTEMAS DE ALTA FIDELIDADE



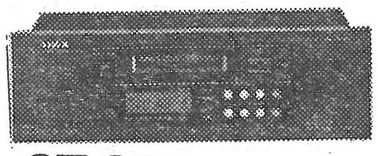




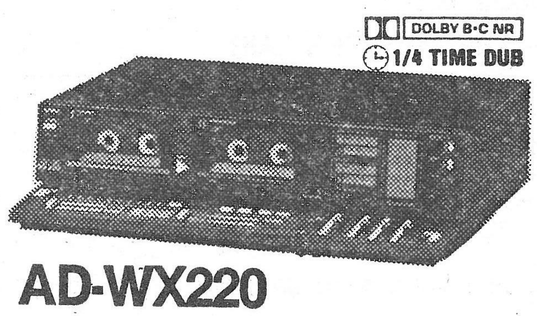
DX-1500



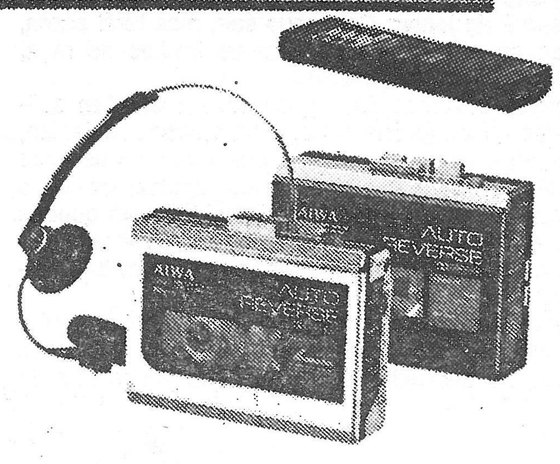
AD-F990B



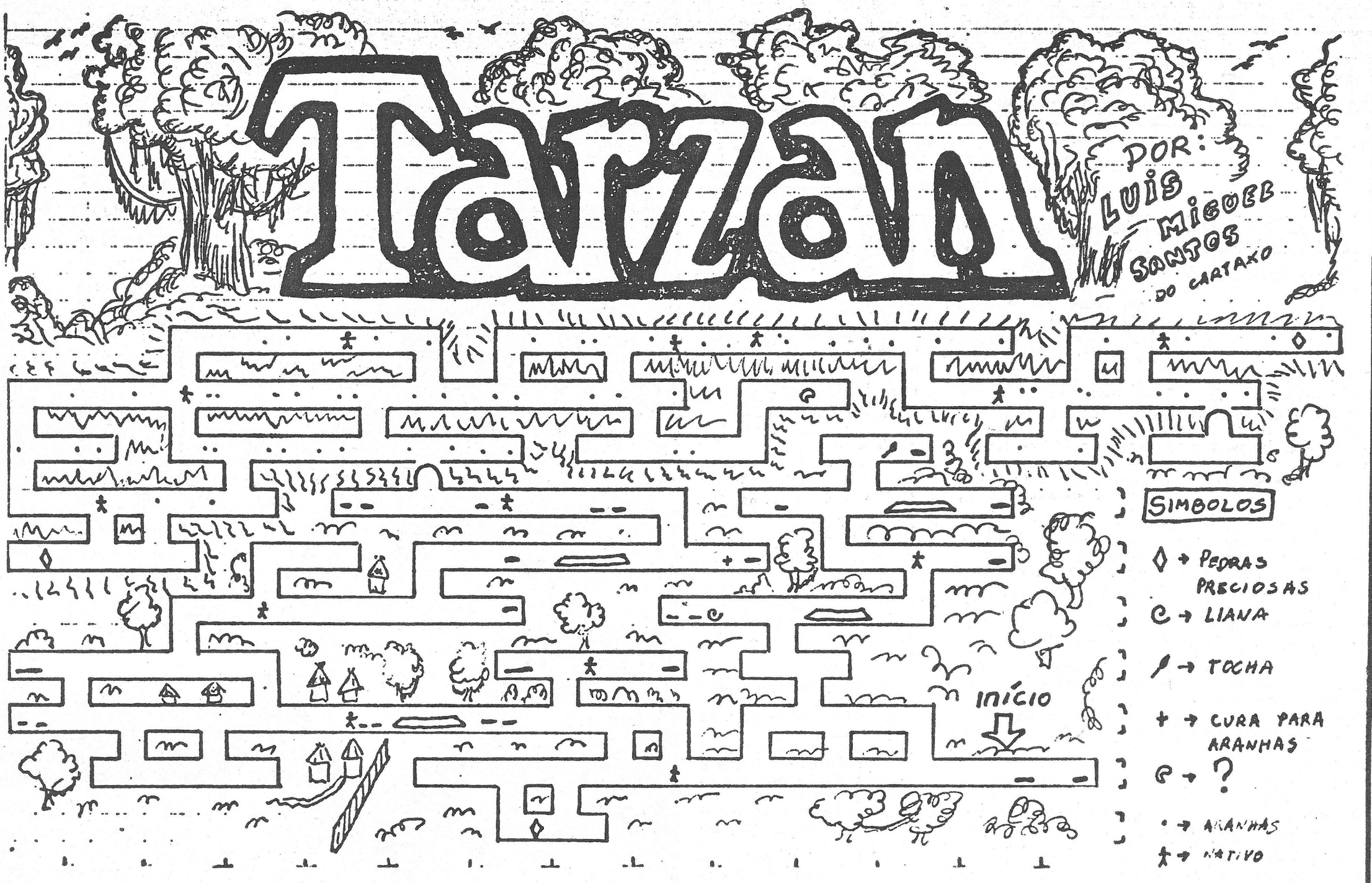
CT-S75



AD-WX220



REPRESENTANTE EXCLUSIVO:
marvesco - sociedade de representações, importações e exportações, lda.
AVENIDA DO BRASIL, 200, 2.º, ESQ. — 1700 LISBOA — TELEF. 89 67 06 — PORTUGAL
EXPOSIÇÃO E VENDAS: AVENIDA GENERAL ROÇADAS, 101-A — 1100 LISBOA — TELEF. 84 11 92



Linha a linha...

AS cartas para *Linha a Linha* têm chegado em bom ritmo e, neste momento, há diversos leitores à espera de verem publicados os programas que enviaram.

Começamos, hoje, com algumas pequenas rotinas enviadas por *Luís Jorge Carmo dos Santos*, de Bobadela (Sacavém): A primeira é um «órgão», em que todas as teclas tocam, a segunda dá, de forma simples, os números para o totoloto (fazer sempre RUN/ENTER), a terceira dá gráficos, a quarta aumenta as letras que escrevermos (entre as aspas da linha 3Ø) e a última elabora um desenho. E aqui estão.

Programa: ÓRGÃO

```
1Ø LET P = CODE INKEY$
2Ø IF P = Ø THEN GO TO 1Ø
3Ø BEEP .Ø4, (P – 3Ø)/2
4Ø GO TO 1Ø
```

Programa: TOTOLOTO

```
1Ø PRINT AT 1Ø, 15; 1 + INT (RND * 45)
```

Programa: DESENHOS

```
  5 RESTORE
 1Ø READ n
 2Ø LET a = 12Ø
 25 PLOT 55, 27 : DRAW a, a, n * PI
 32 CLS
 33 IF n = 9999 THEN GO TO 5
 35 GO TO 1Ø
 4Ø STOP
 5Ø DATA 597, 631, 315, 343, 297, 631,
    613, 787, 313, 741, 187, 147, 279,
    9999
```

Porgrama: BIGLETRAS

```
1Ø FOR i = 64 TO 87
2Ø POKE 23681, i
3Ø LPRINT "....."
4Ø NEXT i
5Ø PAUSE Ø
```

Programa: CHAIMÔN

```
 1 OVER 1
1Ø FOR n = 1Ø TO 1ØØ
2Ø PLOT Ø, Ø : DRAW n, 1ØØ
3Ø PLOT Ø, Ø : DRAW 1ØØ, n
4Ø NEXT n
5Ø GO TO 1
```

Vítor Manuel Araújo Brinches, de Setúbal, enviou duas rotinas, de que publicamos a seguinte, que, lentamente (demasiado!) «faz» um losango, «que parece em 3 dimensões»:

```
1Ø LET x = Ø : LET y = 8Ø
2Ø FOR n = Ø TO 2 PI STEP PI/18Ø
3Ø PLOT 128 + x * SIN n, 87 + y * COS n
4Ø NEXT n
5Ø LET x = x + 1Ø : LET y = y – 1Ø
6Ø IF y = – 1Ø THEN STOP
7Ø  GO TO 2Ø
```

José Alexandre Hipólito Pinheiro Gorjão Henriques, de 15 anos (morador na Praceta Dr. Vilela, 4-r/c. Dt.º, 2560 Torres Vedras), queria corresponder-se com outros leitores e mandou algumas rotinas, de que escolhemos uma. Quanto a mapas, manda, claro, bem desenhados e legíveis.

```
  5 REM Tapete
  6 PLOT 255, Ø
 1Ø BORDER 1 : PAPER 6 : INK 2 : CLS
 2Ø FOR y = Ø TO 175 STEP 4
 3Ø PLOT Ø, Ø
 4Ø BEEP Ø.Ø126, y/3
 5Ø DRAW 255, y
 6Ø PLOT 255, Ø
 7Ø DRAW – 255, y
 8Ø PLOT Ø, 175
 9Ø DRAW 255, – y
1ØØ PLOT 255, 175
11Ø DRAW – 255, – y
12Ø NEXT y
13Ø GOTO 13Ø
```

Alexandre Aleluia, do Cartaxo, mandou estas duas:

```
 1Ø REM — ESTRELAS
 2Ø PAPER 7 : BRIGHT 1 : BORDER Ø
 3Ø FOR I = Ø TO 6 : INK I
 4Ø PLOT                3Ø + 3Ø * I,
    2Ø + 2Ø * I : DRAW 2Ø, 2Ø, 5ØØ
 5Ø NEXT I
```

```
  5 REM — CHARCO
 1Ø FOR I = 1 TO 5
 2Ø FOR J = Ø TO 6
 3Ø BORDER 1 : INK J : CIRCLE 127, 87,
    (5 + I) * J
 5Ø NEXT I
```

Arlindo Jorge Monteiro Melo, de Almada é o «mais fiel» desta secção e ainda não publicámos um programa dele e já recebemos mais. Por hoje, vamos reproduzir dois, uma rotina que elabora um padrão e um programa para cálculo de juros e descontos:

```
 1Ø REM © Jan.1987 Arlindo Melo
 2Ø REM ********************
 3Ø BORDER Ø : PAPER Ø : INK
    7 : BRIGHT 1 : FLASH Ø : QUER
    Ø : CLS
 4Ø FOR n = Ø TO 87 STEP 2
 5Ø PLOT n, n : DRAW – n, n : PLOT
    255 – n, n : DRAW n, n : PLOT n,
    Ø : DRAW n, n : PLOT n, 175 : DRAW
    n, – n
 55 PLOT 255 – n, Ø : DRAW – n,
    n : PLOT 255 – n, 175 : DRAW – n, n,
    – n
 6Ø NEXT n
```

```
  5 REM     JUROS E DESCONTOS
                  POR
            ARLINDO   MELO
            ©  5 FEV 1986
  8 LET o$="
 10 BORDER Ø: PAPER Ø: INK 4: B
RIGHT 1
 20 REM ********MENU***********
 25 CLS
 30 PRINT TAB 8, FLASH 1;"PROGR
AMA ESCOLHA"
 40 PRINT '''TAB 5;"1 - JURO S
IMPLES"
 50 PRINT ''TAB 5;"2 - CALCULO
DO CAPITAL"
 60 PRINT ''TAB 5;"3 - CALCULO
DA TAXA"
 70 PRINT ''TAB 5;"4 - CALCULO
DO TEMPO"
 80 PRINT ''TAB 5;"5 - DESCONTO
POR FORA"
 85 PRINT TAB 10;"(OU COMERCIAL
)"
 90 PAUSE Ø: IF INKEY$<"1" OR I
NKEY$>"5" THEN GO TO 90
 95 GO TO (VAL INKEY$)*100
100 REM    JURO SIMPLES
110 CLS : PRINT TAB 10; FLASH 1
;"JURO SIMPLES"
120 GO SUB 1000
130 INPUT AT Ø,Ø;"Tempo em "; (m
$)"?";tempo
140 INPUT AT Ø,Ø;"Capital ?"'">
";c
150 INPUT AT Ø,Ø;"Taxa ?"'">";t
160 PRINT AT 5,Ø;"Tempo=";tempo
;m$'"Capital=";c'"Taxa=";t;"%"
170 PRINT '"O juro obtido = ";
(c*tempo*t)/div
180 GO TO 2000
200 REM CALCULO DO CAPITAL
210 CLS : PRINT TAB 6; FLASH 1;
"CALCULO DO CAPITAL"
220 GO SUB 1000
230 INPUT AT Ø,Ø;"Tempo em"; (m$
)"?";tempo
240 INPUT AT Ø,Ø;"Juro ?"'">";j
250 INPUT AT Ø,Ø;"Taxa ?"'">";t
260 PRINT AT 5,Ø;"Tempo em";m$;
"=";tempo
270 PRINT '"Juro=";j'"Taxa=",t
;"%"
280 PRINT '"Capital calculado
em: ";(div*j)/(tempo*t)
290 GO TO 2000
300 REM CALCULO DA TAXA
310 CLS : PRINT TAB 8; FLASH 1;
"CALCULO DA TAXA"
320 GO SUB 1000
330 INPUT AT Ø,Ø;"Tempo em"; (m$
)"?";tempo
340 INPUT AT Ø,Ø;"Capital ?"'">
";c
350 INPUT AT Ø,Ø;"Juro ?"'">";j
360 PRINT AT 5,Ø;"Tempo = ";tem
po;m$
370 PRINT '"Capital = ";c'"Jur
o = ";j
380 PRINT '"A taxa e'.",(div*j)
/(c*tempo);"%"
390 GO TO 2000
400 REM CALCULO DO TEMPO
410 CLS : PRINT TAB 7; FLASH 1;
"CALCULO DO TEMPO"
420 GO SUB 1000
430 INPUT AT Ø,Ø;"Juro ?"'">";j
440 INPUT AT Ø,Ø;"Capital ?"'">
";c
450 INPUT AT Ø,Ø;"Taxa ?"'">";t
460 PRINT AT 5,Ø,"Juro = ";j;"
Capital = ";c'"Taxa = ";t;"%"
470 PRINT '"O tempo necessario
e': ";(div*j)/(c*t);m$
480 GO TO 2000
500 REM Desconto por fora ou co
mercial
510 CLS : PRINT FLASH 1;" DESCO
NTO POR FORA OU COMERCIAL "
520 GO SUB 1000
530 INPUT AT Ø,Ø;"Taxa ?"'">";t
540 INPUT AT Ø,Ø;"Valor da letr
a ?"'">";l
550 INPUT AT Ø,Ø;"Tempo em"; (m$
)"">";tempo
560 PRINT AT 5,Ø;"Tempo=";tempo
;m$
570 PRINT '"Valor da letra=";l'
'"Taxa=";t;"%"
580 PRINT '"Desconto por fora="
;(l*tempo*t)/div
590 GO TO 2000
1000 REM ROTINA DE INPUT TEMPO
1010 PRINT AT 18,Ø;"1 - TEMPO EM
 ANOS"'"2 - TEMPO EM MESES"'"3 -
 TEMPO EM DIAS, ANO CIVIL"'"4 -
TEMPO EM DIAS, ANO COMERCIAL"
1020 PRINT #Ø;AT 1,Ø;"Prima a te
cla 1,2,3 ou 4"
1030 PAUSE Ø: IF INKEY$<"1" OR I
NKEY$>"4" THEN GO TO 1030
1040 LET a=VAL INKEY$
1050 IF a=1 THEN LET div=100: LE
T m$=" anos"
1060 IF a=2 THEN LET div=1200: L
ET m$=" meses"
1070 IF a=3 THEN LET div=36500:
LET m$=" dias. (ano civil)"
1080 IF a=4 THEN LET div=36000:
LET m$=" dias. (ano comercial)"
1090 FOR n=18 TO 21: PRINT AT n,
Ø;o$: NEXT n
1100 INPUT "": RETURN
2000 REM Menu Final
2010 PRINT INK 4; BRIGHT 1; PAPE
R 9;#Ø;AT Ø,Ø;"Deseja uma copia
na impressora ?"
2015 PRINT #Ø;AT 1,14;"("; FLASH
 1;"S"; FLASH Ø;"/"; INVERSE 1;
FLASH 1;"N"; INVERSE Ø; FLASH Ø;
")"
2020 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S"
 THEN COPY
2030 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
 THEN RUN
2040 GO TO 2020
```

Finalmente, respondemos a três leitores. A *Mário Lopes*, de Santa Iria de Azoia, pedimos que escreva *legivelmente*, de preferência em maiúsculas, quando envia programas (isto se não tiveres máquina), porque não conseguimos perceber vários dados do teu material. Escreve de novo e manda tudo certinho!

Tomé Ramos Mendes Pessegueiro, de Leiria, pede que alguém lhe arranje um programa que faça *scroll* lateral de uma mensagem publicitária (mais de 32 caracteres), de forma a que a mensagem vá desaparecendo no lado esquerdo do «écran». Quanto ao programa que mandaste, «adaptado» da Microhobby, não será melhor criares os teus próprios?

Confessa-se «magoado» connosco *Nuno Miguel Oliveira*, de São João do Estoril, por não termos publicado um programa que mandou. Olha, *Nuno*, se tivesses explicado na carta inicial o que agora dizes, tê-lo-íamos reproduzido. Tal como escrevias, parecia que o tinhas «adaptado» de outra publicação (lê a resposta acima) e foi essa a razão. Infelizmente, a tua carta anterior extraviou-se e é-nos agora impossível fazer-te a vontade. Manda outro, «OK»? Quanto ao resto, tens razão, com certeza, mas, em muitos casos, deves compreender que nos é impossível ver de imediato o que é original e o que não é.

Até breve, esperamos para a semana pôr tudo em dia (ou quase). Entretanto mandem mais material.